PC DVD-ROM

Might & Magic Heroes VI



Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin

SOMMAIRE

INSTALLATION 2
LANCEMENT DU JEU 3
COMMANDES DE BASE 9
CARTE D'AVENTURE 10
JOUER SUR LA CARTE D'AVENTURE 14
GESTION DES HÉROES 20
ÉCRAN DE CITÉ 24
LES BATAILLES 27
GARANTIE 34
UBISOFT À VOTRE SERVICE 36

INSTALLATION

Installer Might & Magic® Heroes® VI

Insérez le disque de jeu dans votre lecteur de DVD. Si l'option de lancement automatique est activée, l'installation du jeu démarrera automatiquement. Sinon, accédez au lecteur de DVD en passant par l'explorateur. Trouvez le fichier Autorun.exe dans la liste des fichiers et double-cliquez dessus pour ouvrir la fenêtre d'accueil. Sélectionnez Installer pour lancer le programme d'installation et suivez les instructions de l'assistant pour installer le jeu sur votre ordinateur.

Désinstaller Might & Magic® Heroes® VI

Pour désinstaller le jeu, cliquez sur l'icône de désinstallation du jeu dans le menu Démarrer. Suivez les instructions de l'assistant de désinstallation pour supprimer le jeu de votre ordinateur.

LANCEMENT DU JEU

Pour lancer le jeu, double-cliquez sur l'icône présente sur votre bureau ou cliquez une fois sur celle du menu Démarrer.

Menu principal

Après la séquence d'introduction du jeu, le menu principal apparaît. Vous pourrez choisir votre mode de jeu, gérer votre profil, vos widgets et les options du jeu.



Fenêtre Jeu solo

À partir de cet écran, vous pouvez démarrer ou continuer la campagne, charger une partie sauvegardée, lancer un scénario indépendant ou jouer sur une carte multijoueur contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur.

Fenêtre Multijoueur

À partir de cette fenêtre, vous pouvez créer, continuer ou rejoindre une partie multijoueur, en ligne ou sur le même ordinateur.
Pour accéder aux fenêtres Créer une partie multijoueur, Rejoindre une partie multijoueur ou Jouer en Hotseat, cliquez sur les onglets situés dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Multijoueur.

Le CONFLUX

Le Conflux regroupe les fonctionnalités en ligne du jeu dans une barre des tâches comprenant les **widgets du Conflux,** la fenêtre **Ma Dynastie** et **l'Autel des Vœux.**

Si vous êtes connecté au Conflux, la barre des tâches du Conflux est toujours affichée à l'écran lorsque vous êtes au menu principal, mais elle est cachée par défaut pendant le jeu. Cliquez sur bouton Afficher / masquer la barre des tâches du Conflux dans le coin supérieur droit pour afficher ou masquer cette dernière, même pendant le jeu.

Le bouton En ligne situé à gauche du bouton Afficher / masquer la barre des tâches du Conflux indique votre statut en ligne : bleu quand vous êtes connecté, gris quand déconnecté. Cliquez sur ce bouton pour vous connecter ou vous déconnecter du Conflux.

Les widgets du Conflux

Les widgets du Conflux ne sont accessibles qu'en ligne. Ce sont des outils simples qui permettent de s'informer et de participer à la communauté de Heroes VI.

Ils sont situés dans la partie supérieure de la barre des tâches du Conflux. Ils contiennent un bouton Gérer des widgets et des boutons de raccourcis vers les différents widgets. Appuyez sur le raccourci d'un widget pour activer ou désactiver ce dernier.
Pour choisir vos widgets du Conflux, cliquez sur le bouton Gérer les widgets du Conflux situé dans le coin supérieur gauche de menu principal. À partir de là, vous pourrez activer ou désactiver les widgets du Conflux individuellement. Les widgets du Conflux n'apparaîtront dans la barre des tâches du Conflux que s'ils sont activés.

Vous pouvez changer l'ordre des raccourcis de widgets en utilisant la technique du glisser-déposer, sauf si la position des widgets est verrouillée (option disponible dans la fenêtre Gérer les widgets du Conflux).

Vous pouvez épingler les widgets du Conflux pour les afficher en haut de votre interface de jeu même lorsque la barre des tâches du Conflux est masquée. Cette fonction est particulièrement utile pour suivre une conversation en cours lors d'une partie.
Vous pouvez aussi réduire tous les widgets ouverts dans la barre des tâches du Conflux en cliquant sur le bouton Réduire les widgets situé dans le coin inférieur droit de l'écran, à côté de l'horloge.

Voici les différents widgets du Conflux disponibles :

- **Nouvelles** – Consultez les dernières nouvelles officielles.
- **Amis** – Gérez votre liste d'amis, consultez leur statut en ligne et démarrez une conversation avec eux.
- **Discussion** – Discutez avec d'autres joueurs en ligne dans des salons de discussion ou en privé.
- **Skype®** – Discutez avec vos contacts Skype directement depuis le jeu.
- Classement – Comparez votre score avec ceux de vos amis et des autres joueurs.
- **Notes** – Créez vos notes et sauvegardez-les en ligne.
- **UPLAY** – Suivez vos actions et récompenses Uplay.

Fenêtre Ma Dynastie

La fenêtre Ma Dynastie n'est accessible que lorsque vous jouez en ligne. Elle résume vos informations de joueur ainsi que les détails de votre Dynastie. Pour accéder aux fenêtres **Profil en ligne de ma Dynastie, Héros de ma Dynastie, Bestiaire de ma Dynastie, Prouesses de ma Dynastie et Autel des vœux**, cliquez sur les onglets situés dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Ma Dynastie.

Profil en ligne de ma Dynastie

Cette fenêtre vous permet de consulter et de personnaliser vos informations de joueur et de Dynastie, ainsi que vos statistiques et Prouesses.

La section Détails du joueur vous permet de consulter ou modifier les éléments suivants :

- **Portrait du profil** – Vous pouvez choisir parmi les portraits par défaut ou dépenser vos Jetons de Dynastie pour en acheter de nouveaux dans l'Autel des Vœux.
- **Nom d'utilisateur** – Affiche le nom de votre profil.
- **Titre** – vous pouvez acquérir des titres en dépensant vos Jetons de Dynastie à l'Autel des Vœux.

La section Détails de la Dynastie regroupe les éléments suivants :

- **Rang de Dynastie**
- **Jetons de Dynastie**
- **Points d'Expérience de Dynastie**

La section Héros préféré vous permet de choisir un Héros de votre Dynastie pour le montrer aux autres joueurs.

La section Prouesses favorites vous permet de sélectionner jusqu'à quatre Prouesses à montrer aux autres joueurs. Elle indique aussi les Prouesses récemment déverrouillées.

La section Parties récentes regroupe les informations et résultats de vos dernières parties en solo et multijoueur.

La section Statistiques du joueur vous permet de consulter vos statistiques de jeu en solo et multijoueur.

Héros de ma Dynastie

Cette fenêtre liste tous les Héros de votre Dynastie et vous permet de les personnaliser ou d'en créer de nouveaux.

Dans la partie haute, vous retrouverez vos Héros de Campagne préétablis ou personnalisés. Notez que seuls les Héros avec qui vous avez remporté la campagne correspondante apparaissent ici.

Vous pouvez jouer des parties personnalisées en solo ou des parties en multijoueur avec chacun de ces Héros.

Pour accéder aux fenêtres **Info, Armes de Dynastie, Traits de Dynastie, Capacités**, cliquez sur les onglets situés au milieu de la fenêtre Héros de ma Dynastie.

La section **Info** présente le modèle 3D, la biographie, les statistiques et la réputation du Héros sélectionné. Le Héros doit être sélectionné dans la partie supérieure de la fenêtre.

La section **Armes de Dynastie** vous permet de consulter et d'équiper les Armes de Dynastie de vos Héros de Dynastie. Sélectionnez un Héros dans la partie supérieure de la fenêtre, puis l'Arme de Dynastie avec laquelle vous désirez l'équiper.

La section **Traits de Dynastie** vous permet de consulter et de choisir les Traits de Dynastie de vos Héros de Dynastie. Vous pouvez les sélectionner dans les emplacements de Traits des Héros.

Vous aurez aussi la possibilité de modifier vos Traits de Dynastie entre chaque carte de la campagne (sauf pour le didacticiel).

La section **Capacités** vous permet de voir l'arbre de capacité de vos Héros. Vous pouvez également faire des simulations de développement.

Bestiaire de ma Dynastie

Cette section vous permet de consulter les informations sur les différentes créatures que vous avez rencontrées lors de vos périples sur Ashan.

Prouesses de ma Dynastie

Cette section vous permet de consulter les Prouesses de votre Dynastie. Vous pourrez voir votre progression, les objectifs à atteindre pour chaque Prouesse de Dynastie et le nombre de Jetons de Dynastie qu'elle vous rapportera.

L'Autel des Vœux

L'Autel des Vœux n'est accessible que lorsque vous jouez en ligne. Ici, vous pourrez utiliser les jetons de Dynastie gagnés en accomplissant des Prouesses de Dynastie pour débloquer des bonus comme les Traits de Dynastie, les Armes de Dynastie, de nouveaux portraits pour le profil du joueur, etc. Notez qu'en atteignant un nouveau rang de Dynastie, vous aurez accès à de nouveaux bonus dans l'Autel des Vœux !

Charger une partie

Pour charger une partie sauvegardée, sélectionnez-la dans la liste des parties sauvegardées. Ces parties sauvegardées sont divisées en plusieurs onglets : «Sauvegarde de campagne», «Sauvegardes Escarmouche», «Sauvegardes Scénario», «Sauvegarde Hot Seat». Après avoir fait votre choix, vous avez la possibilité de charger ou de supprimer cette partie de votre ordinateur.

Options

Les options de jeu peuvent être modifiées à partir du menu des options. Vous pouvez y accéder depuis le menu principal en cliquant sur le bouton Options. En cours de partie, vous pouvez y accéder en cliquant sur le bouton Options situé dans le coin inférieur droit de l'écran.

Les options sont réparties en quatre sections : **Vidéo, Audio, Jeu et Raccourcis.**

Sur chaque onglet du menu des options, vous trouverez les boutons Par défaut et Appliquer. Cliquez sur le bouton Par défaut pour remettre toutes les options de cet onglet à leur valeur par défaut. Cliquez sur le bouton Appliquer pour sauvegarder vos modifications dans tous les onglets. Notez que certaines modifications nécessitent un redémarrage du jeu pour être prises en compte.

COMMANDES DE BASE

Commandes à la souris

Vous utiliserez principalement le bouton gauche de votre souris pour contrôler votre Héros et interagir avec l'environnement et l'interface de jeu. Vous pourrez afficher des bulles d'aide qui vous donneront des informations en cliquant avec le bouton droit de la souris sur les éléments du jeu et de l'interface.

Faites défiler la carte d'aventure en déplaçant votre pointeur vers les bords de l'écran ou en bougeant votre souris tout en maintenant la roulette enfoncée.

Contrôlez le zoom sur la carte d'aventure et le champ de bataille avec la roulette de votre souris.

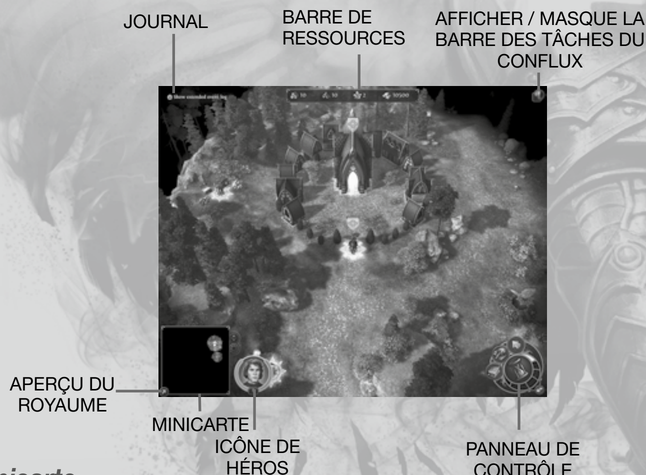
Raccourcis clavier

De nombreuses actions du jeu sont associées à un raccourci clavier. Vous pouvez consulter ou modifier les raccourcis claviers dans l'onglet Raccourcis du menu des options.

Faites pivoter la caméra en appuyant sur les touches Suppr. ou Page Suivante de votre clavier.
Vous pouvez remettre la caméra dans sa position et son niveau de zoom par défaut en appuyant sur la touche Fin de votre clavier.

CARTE D'AVENTURE

Interface principale de la carte d'aventure



Minicarte

La minicarte est une représentation miniature de l'intégralité de la carte d'aventure. Le trapèze représente la zone couverte par la caméra.
Les icônes sur la minicarte indiquent la position des Héros, des Cités, des Fortins, des Mines et des Habitations. Il y a trois boutons sur la minicarte :

1. **Vue Souterrain/Surface -** Permet de basculer entre la vue du sous-sol et de la surface.
2. **Visibilité des zones de contrôle –** Active ou désactive l'affichage des zones de contrôle sur la minicarte.
3. **Aperçu du royaume –** Ouvre la fenêtre d'aperçu du royaume.



Aperçu du royaume

L'aperçu du royaume est doté de deux onglets.
Le premier onglet affiche une image agrandie de la carte d'aventure, avec des icônes pouvant être activées ou désactivées à l'aide des commandes situées sur le côté droit de la fenêtre. En dessous, vous pouvez consulter la production de ressources de votre royaume.
Le second onglet affiche le nombre de créatures produites par semaine et recense vos Héros, vos Cités et vos Fortins, ainsi que leurs armées.



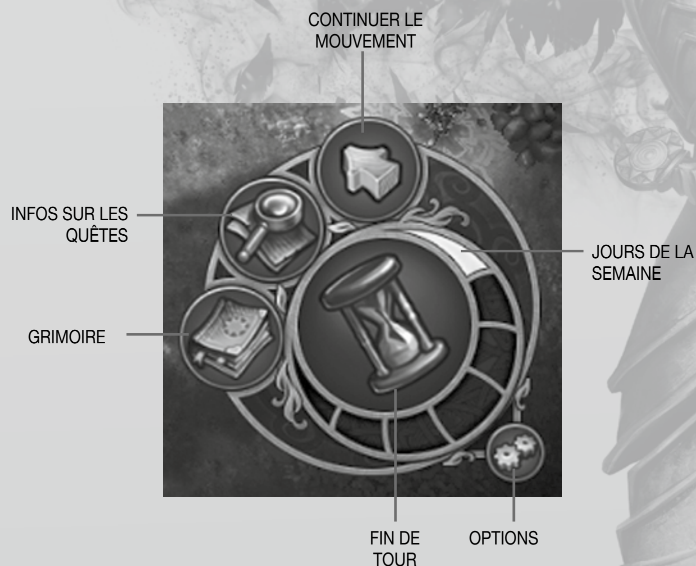
Icônes des Héros

Les icônes des Héros que vous contrôlez actuellement sont affichées en bas de l'écran, près de la minicarte. Vous pouvez sélectionner votre Héros en cliquant une fois sur son icône ou ouvrir la fenêtre du Héros en double-cliquant dessus.

Panneau de contrôle

Il vous offre les fonctions suivantes :

- **Fin de Tour** – Cliquez dessus pour mettre un terme au tour en cours. Les jours de la semaine apparaissent en jaune autour du bouton.
- **Infos sur les Quêtes** – Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre des Quêtes.
- **Grimoire** – Cliquez dessus pour ouvrir le Grimoire du Héros sélectionné.
- **Continuer le mouvement** – Fait avancer un Héros pour lequel vous avez déjà défini un déplacement. Si aucune destination n'a été fixée pour le Héros sélectionné, ce bouton est inactif.
- **Options** – Cliquez dessus pour ouvrir l'écran des Options. Ce dernier vous permet de sauvegarder ou de charger une partie, de modifier la configuration du jeu ou du matériel, de recommencer la mission, de retourner au menu principal ou de quitter le jeu.



Fenêtre du Grimoire

Cliquez sur le bouton Grimoire pour ouvrir le Grimoire.
Ce bouton est accessible depuis la carte d'aventure et le champ de bataille. La fonction principale du Grimoire est d'utiliser des capacités actives, mais il permet également de consulter les capacités passives.

Emplacements de boutons personnalisés

Certaines fenêtres sont dotées d'une icône spéciale dans leur angle supérieur gauche appelé le bouton de personnalisation.
Ces boutons peuvent être glissés vers des emplacements vides de l'interface utilisateur et serviront de raccourci vers ces fenêtres.
Les sorts peuvent également être glissés dans ces emplacements.

JOUER SUR LA CARTE D'AVENTURE

Votre expérience dans le monde de Heroes débutera sur la carte d'aventure. Vous y gèrerez l'aspect stratégique du jeu.
C'est là que les forces en présence développeront leurs territoires et récolteront des ressources en interagissant avec divers éléments (bâtiments, unités neutres, armées ennemies...). L'écran de jeu vous montre l'environnement dans lequel les évènements se déroulent. Vous pouvez y voir le terrain situé dans le champ de vision de votre Héros. Le reste du territoire est couvert d'un « brouillard de guerre » et n'apparaît pas sur la carte. La plupart des cartes comportent également un niveau souterrain, auquel vous pouvez accéder en passant par des bâtiments spécifiques.

Quêtes et objectifs

Les quêtes et objectifs sont généralement donnés en début de mission, mais il arrive que de nouveaux soit ajoutés en cours de mission, selon les évènements. Vous devez accomplir tous les objectifs des quêtes principales pour terminer une mission.

Cités

Lorsque vous construisez une Habitation de créatures dans une Cité, des créatures sont ajoutées dans votre garnison. Après ça, le bâtiment produit de nouvelles créatures au début de chaque semaine.
Vous pouvez recruter les créatures de la réserve si l'Habitation de créature adéquate est construite dans la Cité.

Fortins

Les Fortins ne possèdent que certaines des caractéristiques des Cités : ils permettent d'étendre votre zone de contrôle et de fournissent des fortifications pour se défendre contre les attaquants. Vous ne pouvez recruter des créatures dans les Fortins qu'à condition qu'il y ait une Habitation de créature du même type dans la zone de contrôle du Fortin sur la carte d'aventure. En revanche, il est impossible de construire des bâtiments dans les Fortins.

Habitations

Une Habitation que vous contrôlez ajoute des créatures dans la réserve de créatures au début de chaque semaine. Il y a trois types d'Habitations par faction : les Habitations de Base, qui produisent les 3 créatures de Base, les Habitations d'Élite, qui produisent les 3 créatures d'Élite et les Habitations Légendaires qui produisent les créatures Légendaires.

Réserve de créatures

À chaque fois qu'une créature est produite par une des Habitations que vous contrôlez, dans vos Cités ou sur la carte d'aventure, elle est placée dans la réserve de créatures. Cette réserve est commune à tout votre royaume, ce qui signifie que lorsque vous perdez une Cité ou une Habitation, vous ne perdez pas les créatures produites. La réserve de créatures peut être accédée depuis les Cités et les Fortins, avec quelques restrictions. Vous pouvez avoir une vue d'ensemble de votre production hebdomadaire de créatures dans la fenêtre Aperçu du Royaume.

Voyager

Routes

Pour fixer la destination de votre Héros, cliquez à l'endroit désiré ou sur un objet avec le bouton gauche. Si le Héros peut l'atteindre, une ligne en pointillés détaillant son itinéraire apparaîtra. Confirmez cette destination en cliquant à nouveau au même endroit. Si le seul chemin menant à la destination passe par la position d'un ennemi, l'itinéraire sera indiqué en rouge à partir du point où une bataille aura lieu. Chaque Héros dispose d'un certain nombre de points de Mouvement utilisables par jour. Si la destination est située au-delà de la portée du Héros pour le jour en cours, les points supplémentaires seront en blanc.

Terrain et vitesse

Sur la terre ferme, la vitesse de déplacement (c'est-à-dire la distance que le Héros et son armée sont capables de couvrir en une journée) dépend de plusieurs facteurs :

- Le type de terrain : les routes pavées permettent de voyager rapidement. Sur les zones non pavées, la vitesse dépend du terrain. Certains terrains sont difficiles à traverser, d'autres plus faciles. Ceci est représenté par un coût en Points de Mouvement plus ou moins élevé pour franchir une case de la carte d'aventure. Lorsque vous fixez une destination pour votre Héros, l'itinéraire coûtant le moins de points de Mouvement sera choisi.

- Certains éléments de la carte d’aventure et certaines capacités offrent des bonus de Points de Mouvements au Héros, comme les Écuries, le Phare ou la capacité Bourlingueur.
- Un Héros sans armée dépense moins de Points de Mouvement, mais il ne peut pas passer les créatures ou Héros ennemis.

Il est en général possible de traverser une rivière à gué si un chemin mène jusqu’à la rive. Les corps d’eau profonde (lacs et mers) ne peuvent être traversés que par les Héros du Sanctuaire ou les bateaux. Les bateaux sont construits dans les Chantiers Navals.

Calendrier et temps

Le temps dans l’univers du jeu

Sur la carte d’aventure, un tour dure une journée. Lorsque tous vos Héros ont atteint leurs objectifs ou épuisé leurs Points de Mouvement, votre tour s’achève. Lorsque tous les joueurs sur la carte ont terminé leur tour, une nouvelle journée commence.

Au début de chaque semaine, un recensement est effectué dans les Habitations des Cités et de la carte d’aventure, et les nouvelles créatures sont disponibles pour être recrutées.

Les semaines

Chaque semaine est susceptible d’affecter vos aventures sur Ashan. Certaines augmenteront la production de créatures ou l’efficacité des sorts, d’autres réduiront le coût des déplacements en mer, etc.
L’ordre de ces semaines est immuable, mais la semaine de début d’une partie est aléatoire.

Les ressources

Il existe 4 types de ressources (Bois, Minerai, Cristaux, Or) que vous pouvez récolter en capturant des mines sur la carte d’aventure.
Les Mines fournissent des ressources tous les jours.
L’Or, le Bois et le Minerai sont des ressources universelles. Les Cristaux sont des ressources rares, nécessaires à la construction de certains bâtiments ou pour recruter les créatures les plus puissantes.
Il existe d’autres moyens d’obtenir des ressources.

- Le bâtiment principal d’une Cité fournit des Pièces d’Or tous les jours. Vous pouvez également utiliser le Marché d’une Cité pour échanger des ressources. Plus vous possédez de Marchés, plus les tarifs sont avantageux.
- En explorant la carte d’aventure, vous trouverez des Coffres et des tas de ressources que vous pourrez ramasser.

Zone de Contrôle

Fonctionnement des zones de contrôle

Chaque zone dispose d’un point de contrôle, qui peut être une Cité ou un Fortin.
Lorsque vous capturez un point de contrôle, vous gagnez le contrôle des Mines et des Habitations de la zone, selon les règles suivantes :

- Vous obtenez automatiquement le contrôle de toutes les Mines et Habitations non neutres de la zone.
- Les Héros des autres joueurs peuvent investir les Mines ou les Habitations de votre zone. Cependant, ces Héros devront occuper le bâtiment pour en garder le contrôle. Dès qu’un Héros ennemi quitte le bâtiment, le contrôle vous en revient de nouveau.
- Lorsqu’une Mine neutre est capturée dans une zone contrôlée par un joueur, elle devient rattachée au point de contrôle.
- Si une zone redevient neutre (son point de contrôle n’est plus occupé par un joueur), les Mines et Habitations capturées ne redeviennent pas neutres. Le Héros continue à les contrôler jusqu’à ce qu’un autre joueur capture le point de contrôle.

Chaque bâtiment appartenant à une zone de contrôle dispose d’une indication au-dessus de lui, indiquant à quel point de contrôle il est rattaché.

Bénéfices du contrôle d’une zone

Contrôler une zone offre plusieurs bénéfices :

- Les Héros du propriétaire dépensent moins de Points de Mouvement pour se déplacer dans la zone.
- Certains bâtiments uniques construits dans une Cité ont un effet qui agit sur toute la zone de contrôle de cette Cité.

Zones sans point de contrôle

Certaines régions de la carte d’aventure ne sont pas dotées d’un point de contrôle. Si vous capturez une Mine ou une Habitation dans ces régions, vous la contrôlerez jusqu’à ce que quelqu’un d’autre en prenne le contrôle.

Bâtiments

Sur la carte d'aventure, les Héros peuvent interagir avec divers bâtiments. Certains ne peuvent être visités qu'une seule fois par semaine et d'autres peuvent être capturés. Un bâtiment capturé est orné de l'emblème du joueur qui le contrôle.

Objets d'aventure

Au cours de votre exploration de la carte d'aventure, vous découvrirez des tas de ressources, ainsi que des artéfacts et des coffres.

Artefacts

Artefacts génériques

Les artéfacts sont des objets magiques que vos Héros peuvent utiliser. Une fois équipés, ils ont des effets particuliers, en général une augmentation des caractéristiques du Héros.
Les artefacts génériques sont répartis en trois catégories :

- Les artefacts mineurs ont généralement des effets mineurs.
- Les artefacts majeurs sont nettement plus puissants.
- Les artefacts reliques sont les plus puissants des artefacts génériques.

Éléments de Tenues

Certains artefacts génériques font partie d'un ensemble constituant une Tenue. Lorsque deux artefacts de la même Tenue sont équipés, un effet bonus de Tenue est appliqué au Héros. chaque paire d'artefacts supplémentaire procure un nouveau bonus de Tenue.
Les objets de Tenues sont conservés par vos avatars à travers les différentes campagnes.

Armes de Dynastie

Les Armes de Dynastie sont des artefacts rares, particuliers et très puissants. Contrairement aux artefacts génériques, les Armes de Dynastie sont liées à votre Dynastie. Ainsi, lorsque vous découvrez une Arme de Dynastie, elle devient accessible dans l'onglet Bonus de Dynastie de la fenêtre Héros de ma Dynastie. Tous les Héros de votre Dynastie pourront les utiliser.

Les Armes de Dynastie gagnent de l'Expérience en même temps que ceux qui les manient. Lorsqu'une Arme de Dynastie accumule suffisamment d'Expérience, elle gagne un niveau et un nouveau bonus est débloqué. La plupart des Armes de Dynastie peuvent offrir à leur porteur une capacité active utilisable en combat.

Potions et parchemins

Les potions et parchemins peuvent être trouvés sur la carte d'aventure et utilisés en combat. Les potions restaurent les Points de Mana du Héros et les parchemins offrent des effets équivalents à ceux des capacités, à deux différences près : ils disparaissent après avoir été utilisés et ne nécessitent pas de Mana pour être activés.

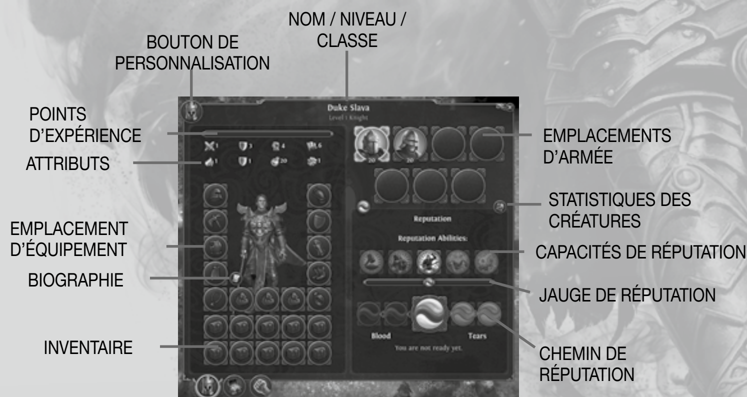
Larmes d'Asha

Les Larmes d'Asha sont des artefacts nécessaires à la construction d'un bâtiment spécial dans l'une de vos Cités. Il existe plusieurs façons de trouver une Larme d'Asha. Une fois obtenue, la Larme d'Asha doit être apportée dans une des Cités que vous contrôlez.
La Cité doit posséder un Capitole afin que le bâtiment de la Larme d'Asha puisse être construit

GESTION DES HEROS

Fenêtre de Héros

Double-cliquez sur l'icône du Héros pour afficher cette fenêtre. Vous pourrez consulter les statistiques de votre Héros, équiper des artefacts, voir et gérer votre armée et choisir votre Réputation.



Réputation

Elle indique la progression du Héros le long de deux voies disponibles, la Voie du Sang Draconique et la Voie des Larmes Draconiques. Ces deux chemins représentent les divers choix des Héros susceptibles d'influencer leur réputation dans le monde d'Ashan.

Quand suffisamment de Points de Réputation sont gagnés en Sang ou Larmes, le joueur pourra modifier sa classe afin d'obtenir un avatar de la réputation correspondante. Le changement de classe d'un Héros peut être effectué dans la fenêtre du Héros. Lorsqu'un Héros change de classe, cette modification devient permanente jusqu'à la fin de la campagne. Devenir un avatar d'une réputation accorde au Héros les bonus suivants :

- 1 capacité de Héros unique à sa classe et à sa réputation.
- 1 capacité de Héros plus puissante, unique à sa classe et à sa réputation.
- Un bonus de puissance aux capacités de Héros liées à la réputation choisie.

Les Héros sont considérés comme neutres en termes de réputation avant leur changement de classe. Les Héros neutres bénéficient également d'une capacité unique à leur classe. Les capacités neutres sont conservées lorsqu'un Héros change de classe.

Bonus de Dynastie

Vous pouvez accéder à cette fenêtre en utilisant les onglets situés en bas à gauche de la fenêtre du Héros.
Lorsque vous jouez en ligne, vous pourrez voir les Traits de Dynastie que vous avez sélectionnées et équiper une Arme de Dynastie.

Traits de Dynastie

Les Traits de Dynastie sélectionnés pour cette partie sont affichés en haut du panneau de Dynastie. Placez la souris sur leur icône pour en savoir plus à leur sujet.
Notez que certains Traits de Dynastie sont susceptibles de ne pas affecter le Héros actuellement affiché, puisqu'ils bénéficient plus généralement au joueur qu'à un Héros individuel.

Armes de Dynastie

La partie inférieure du panneau de Dynastie contient toutes les Armes de Dynastie que vous avez déverrouillées.
Les Armes de Dynastie s'équipent de la même façon que les autres artefacts. Pour remplacer une Arme de Dynastie, faites glisser une nouvelle Arme de Dynastie sur la précédente.

Panneau de l'arbre des capacités

Capacités de Force

Les capacités de Force sont regroupées en cinq catégories et trois rangs.
Les capacités de rang 1 se trouvent sur la ligne du haut, celles de rang 2 sur la ligne du milieu et celles de rang 3 sur la ligne du bas. Les capacités de Force de rang 3 ne sont pas accessibles aux Héros ayant une affinité Magie.

Capacités de Magie

Les Capacités de Magie sont également réparties en catégories, correspondant aux Écoles de Magie. Il existe un total de sept Écoles de Magie. Certaines de ces Écoles ne sont pas disponibles pour toutes les factions. Les capacités de Magie de rang 3 ne sont pas accessibles aux Héros ayant une affinité Force.

Capacités Héroïques

L'onglet des capacités Héroïques regroupe diverses capacités spéciales du Héros.

Capacités de faction

Les capacités de faction dépendent de la faction du Héros. Elles disposent de quatre rangs de plus en plus puissants et sont utilisées par le Héros :

- **Rang 2 -** débloqué au niveau 5
- **Rang 3 -** débloqué au niveau 15
- **Rang 4 -** débloqué au niveau 25

Frappe Héroïque

Chaque Héros dispose d'une Frappe Héroïque spécifique à sa faction. Placez le pointeur de la souris sur l'icône de Frappe Héroïque pour en savoir plus sur cette capacité.

Spécialisation

Cette capacité est présente pour le Héros dès le niveau 1. Elle est sélectionnée à la création du Héros.

Capacités de réputation

Les capacités de réputation sont uniques à la faction et à l'affinité de chaque Héros. La première est obtenue au niveau 1, alors que le Héros est encore neutre. La seconde nécessite que le Héros change de classe pour devenir un avatar du Sang ou des Larmes, et diffère selon la branche choisie. La troisième est plus puissante et devient accessible lorsque le Héros atteint le niveau maximal de réputation dans la branche de son choix.

Bouton de respécialisation

Les Héros ont la possibilité de réinitialiser leurs capacités après avoir changé de classe. Cette opportunité peut être activée jusqu'à ce que le Héros atteigne un nouveau niveau.
Appuyez sur le bouton Respécialiser pour oublier toutes les capacités apprises par le Héros dans les onglets Force et Magie. Les points de capacités récupérés peuvent alors être réattribués dans d'autres capacités.

Fenêtre d'échange

Lorsque deux Héros se rencontrent, ils peuvent échanger leurs artéfacts et leurs armées. Cliquez sur le Héros cible pour ouvrir une fenêtre d'échange.
Les Héros alliés peuvent également se rencontrer lors de parties en multijoueur, mais ils n'ont pas le droit de prendre des artéfacts ou des créatures de l'autre Héros.

ECRAN DE CITE

Fenêtre de Cité

La fenêtre de Cité contient différents onglets pour chacune de ses fonctions. Ces onglets se trouvent dans la partie inférieure de la fenêtre de Cité.



L'écran de Cité contient la représentation graphique de votre Cité. En dessous, vous pouvez voir l'armée de la Cité, ainsi que le Héros de passage et son armée.

La ligne du haut s'appelle l'emplacement de garnison et la ligne du bas est l'emplacement visiteur.

Les Héros peuvent être réaffectés (de l'emplacement de garnison à l'emplacement visiteur, et vice versa) avec leurs troupes. Pour ce faire, faites glisser le portrait du Héros vers le nouvel emplacement.

Cet écran permet également de réaffecter les troupes en déplaçant des unités depuis l'armée de garnison vers l'armée du visiteur, et vice versa. Les divisions, les fusions et les redistributions sont également possibles.

Sélecteur de Cité / Fortin

Le sélecteur de Cité / Fortin se trouve au-dessus de la minicarte, à gauche de la fenêtre de Cité. Ce panneau vous permet de basculer rapidement d'une Cité à une autre. Cliquez sur l'icône d'une autre Cité ou Fortin pour y accéder. Une petite icône sur les images des Cités vous permet de savoir si vous pouvez y construire un bâtiment ou pas.

Bâtiments

Les opportunités que les Cités offrent aux Héros dépendent des bâtiments qu'elles contiennent. Planifier la construction d'un nouveau bâtiment et améliorer judicieusement ceux existants augmente considérablement les chances de réussite d'une mission.

Dans la fenêtre de Cité, cliquez sur l'onglet Arbre de construction pour accéder à l'interface de construction. L'arbre vous montre dans quel ordre les bâtiments doivent être construits.
La description des bâtiments et les conditions requises pour les construire sont indiquées dans la bulle d'aide.

Bâtiments de faction uniques

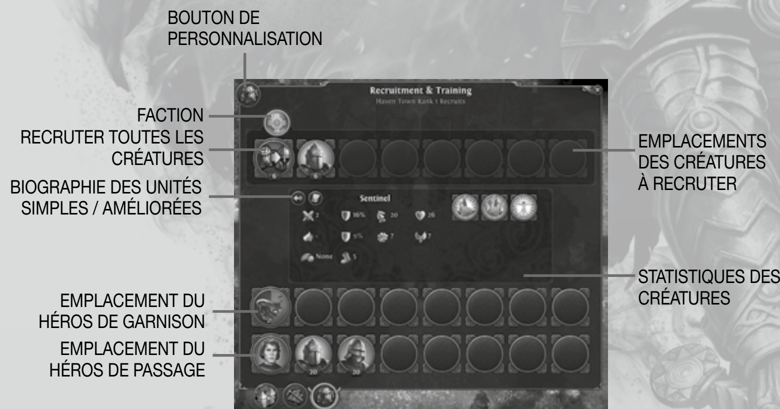
Chaque faction dispose de quatre bâtiments de faction uniques et vous ne pouvez en construire que deux dans une même Cité. Ils offrent des stratégies différentes, alors choisissez judicieusement !
Certains bâtiments de faction uniques sont dotés d'une interface et leur onglet apparaît à côté de ceux de la Cité.

Larmes d'Asha

Les Larmes d'Asha sont des artefacts nécessaires à la construction d'un bâtiment spécial dans l'une de vos Cités. Il existe plusieurs façons de trouver une Larme d'Asha, comme vaincre un boss.
Une fois obtenue, la Larme d'Asha doit être apportée dans une des Cités que vous contrôlez. La Cité doit posséder un Capitole afin que le bâtiment de la Larme d'Asha puisse être construit.

Recruter des créatures

Cliquez sur le bouton Recruter des créatures pour accéder à l'interface de recrutement de créatures. Cette fenêtre affiche les créatures qu'il est possible de recruter sur la ligne du haut. Si vous désirez recruter des créatures d'une autre faction, cliquez sur le symbole de faction situé au-dessus. Les nombres affichés sous les portraits des créatures indiquent le nombre de créatures actuellement disponibles dans votre réserve de créatures.



Améliorer des créatures

Vous pouvez améliorer des créatures depuis la fenêtre de recrutement de créatures. Si une créature d'un emplacement de garnison ou d'un emplacement visiteur peut être améliorée, une petite flèche pointant vers le haut est visible sur son portrait, cliquez dessus pour améliorer la créature.



LES BATAILLES

Lorsque vous combattez, votre objectif est d'éliminer toutes les créatures de l'armée de votre adversaire ou de leur infliger suffisamment de dommages pour les forcer à fuir.

Commencer une bataille

Le combat commence par une phase tactique si votre Héros dispose de la capacité Tactique I. Après avoir placé vos pelotons, vous commencez à affronter l'ennemi. Le Héros qui a perdu le combat peut mourir ou fuir. Le vainqueur gagnera des points d'expérience ainsi que les artefacts de son ennemi.

Phase tactique

Avant chaque bataille, vous aurez la possibilité de positionner vos pelotons sur votre côté du champ de bataille, à condition que votre Héros dispose de la capacité Tactique I. Dans cette phase, la barre d'armée apparaîtra, présentant vos réserves : les créatures non utilisées sont affichées normalement, alors que celles qui sont déjà sur le champ de bataille apparaissent en grisé. Pour réorganiser vos pelotons, utilisez le glisser-déposer sur le champ de bataille ou dans la barre d'armée.

Panneau de contrôle

Placement auto : toutes les créatures seront disposées automatiquement sur le champ de bataille.
Options : permet d'afficher le menu des options du jeu.
Menu de fuite : vous pouvez choisir de battre en retraite, ce qui vous fera perdre un pourcentage de votre armée, ou de recharger la carte d'aventure pour revenir au moment qui précédait votre attaque. Les Héros qui battent en retraite retournent au Hall des Heros et vous devrez payer à nouveau pour les recruter. Notez qu'il n'est possible de recharger la partie qu'en mode solo et lorsque vous êtes l'attaquant.

Écran de combat

Lorsqu'un combat commence, l'écran de bataille apparaît, qui vous montre l'endroit où l'affrontement aura lieu. L'armée attaquante est située à gauche.



Barre d'action

La bataille est divisée en tours et toutes les créatures agissent une fois par tour. L'ordre d'action dépend de leur attribut Initiative : plus cette valeur est importante, plus la créature intervient rapidement.

En bas de l'écran se trouve la barre d'action. La créature dont c'est le tour d'agir apparaît dans le grand emplacement situé le plus à gauche. Pendant l'affrontement, vous jouerez vos pelotons dans l'ordre indiqué par la barre d'action, de gauche à droite. La créature active peut attaquer ou utiliser une capacité spéciale. Elle peut aussi se défendre ou attendre.

Cependant, cette queue évoluera pendant la bataille. Le cas le plus fréquent est lorsqu'un peloton est éliminé : il abandonne tous les emplacements qu'il occupait dans la queue. Certains sorts peuvent modifier l'Initiative d'un peloton, le faisant avancer ou reculer dans l'ordre de jeu.
Enfin, un peloton peut manquer son tour, dans ce cas, sa position dans la queue est repoussée jusqu'au tour suivant.

L'ordre des créatures pour le tour suivant est aussi indiqué dans la barre d'action : quand une créature agit, son portrait se déplace à la fin de la queue et apparaît en grisé.

Le chiffre situé en bas du portrait de la créature indique le nombre de créatures présentes dans le peloton. S'il tombe à 0, ce peloton disparaît. Le fond coloré sur lequel apparaît ce chiffre correspond à la couleur du groupe.

De petites icônes peuvent apparaître dans le coin des portraits de créature :

- Des flèches dans le coin supérieur gauche indiquent si la créature est affectée par une capacité positive, négative, ou les deux simultanément.
- Une icône de saut de tour est présente en haut à droite pour indiquer lorsqu'une créature subit un effet qui lui fera sauter son tour.
- L'icône en bas à gauche indique si la créature souffre d'un effet qui la fait changer de camp.
- Deux icônes peuvent être visibles dans le coin inférieur droit : une qui indique que la créature est invoquée et l'autre qui indique de la créature est déphasée.

Emplacement de boutons personnalisés

Des sorts du Grimoire peuvent être placés dans ces emplacements libres de l'interface. Cela permet au joueur de les utiliser rapidement sans avoir à ouvrir le Grimoire.

Règles de combat

Dommages

Les dommages totaux infligés par une attaque correspondent à la somme des dommages infligés par chacune des créatures du peloton qui attaque. La quantité exacte de dommages infligés est déterminée aléatoirement dans la fourchette de dommages du peloton. Les dommages infligés par le peloton sont donc égaux à un chiffre aléatoire inclus dans la fourchette de dommages, multiplié par le nombre de créatures présentes dans le peloton.

Les dommages sont appliqués sur la cible de la manière suivante : imaginez que le peloton de créatures soit en file indienne. Si le total des dommages infligés est plus important que le nombre de Points de Santé dont dispose la première créature de la file, cette créature meurt. La quantité de dommages restante est infligée à la créature suivante, et ainsi de suite.

À la fin, soit tout le peloton ennemi est tué, soit la quantité de dommages restants est inférieure à la Santé de la créature visée. Cette dernière est alors blessée et son nombre de Points de Santé restants est consultable dans la bulle d'aide de ce peloton.

Le résultat estimé d'une attaque s'affiche à côté du pointeur. Il tient compte des résistances de la cible, ainsi que de toutes les capacités de la créature et du Héros qui agiront avec une probabilité de 100%. Les capacités dont la probabilité d'action est inférieure à 100% (comme la Chance) ne sont pas incluses dans cette estimation.

Défendre / Attendre
Parfois, il est souhaitable de passer votre tour afin d'attendre un meilleur moment pour agir. Dans ce cas, vous pouvez utiliser le bouton Défendre pour ordonner au peloton de se mettre en position défensive ou le bouton Attendre pour retarder son action jusqu'à la fin du tour de combat en cours.
Lorsqu'un peloton est sur la défensive, la valeur de sa Résistance Physique et Magique est augmentée jusqu'à sa prochaine action.
Attendre permet à la créature d'agir en dernier dans le tour en cours. Si plusieurs créatures décident d'attendre, l'ordre d'action est inversé : la créature disposant de l'Initiative la plus faible agira en premier.

Riposte
La plupart des créatures ont la capacité de contre-attaquer automatiquement un ennemi qui vient de les frapper. Ceci est appelé la riposte. De manière générale, une riposte ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour de combat et uniquement lors d'attaques au corps à corps. Il existe des exceptions à ces règles, découlant des capacités spéciales des créatures.

Activer une capacité spéciale
Cet ordre n'est disponible que pour les créatures qui disposent de capacités spéciales. Cliquez sur le bouton situé au-dessous des boutons Défendre et Attendre.

Certaines capacités spéciales se déclenchent automatiquement lorsque vous en donnez l'ordre, alors que d'autres nécessitent que vous spécifiez une cible. Faites un clic-droit pour annuler l'ordre d'utiliser une capacité spéciale. Les capacités spéciales mettent fin à l'action de la créature pour ce tour.
Les capacités spéciales peuvent avoir des temps de rechargement ou un nombre limité de charges. Un temps de rechargement de deux tours empêche l'utilisation de la capacité pendant deux tours après son utilisation. Une capacité avec deux charges ne peut être utilisée que deux fois au cours d'un combat.

Soins
Quand un peloton est soigné, la première créature est guérie, puis, s'il reste des points de guérison à utiliser, une des créatures tuées est ressuscitée et guérie, et ainsi de suite. La quantité totale de créatures présentes dans le peloton après la guérison ne peut être supérieure à la taille d'origine du peloton. À la fin du combat, toutes les créatures blessées retrouvent automatiquement toute leur Santé.

Chance et Moral
La **Chance** détermine la probabilité qu'une créature inflige un bonus de dommages de +50% à chaque fois qu'elle frappe. Les points de Destiné du Héros sont automatiquement ajoutés à la Chance de la créature. La Chance d'une créature peut également avoir une valeur négative. Dans ce cas, les dommages infligés par la créature sont diminués de 50%.

Les créatures qui disposent d'un bon Moral ont une chance d'agir deux fois dans le même tour. Les Mouvements et les dommages de la créature sont réduits de 50% pour l'action bonus.
Les créatures avec un Moral faible risquent de sauter leur tour.

Protection fournie par les obstacles
Tous les obstacles présents sur le champ de bataille peuvent servir de couverture : les attaques à distante souffrent d'un malus lorsqu'elles visent des créatures situées juste derrière une couverture (que ce soit de manière horizontale, verticale ou en diagonale), en fonction de la ligne de visée de l'attaquant.

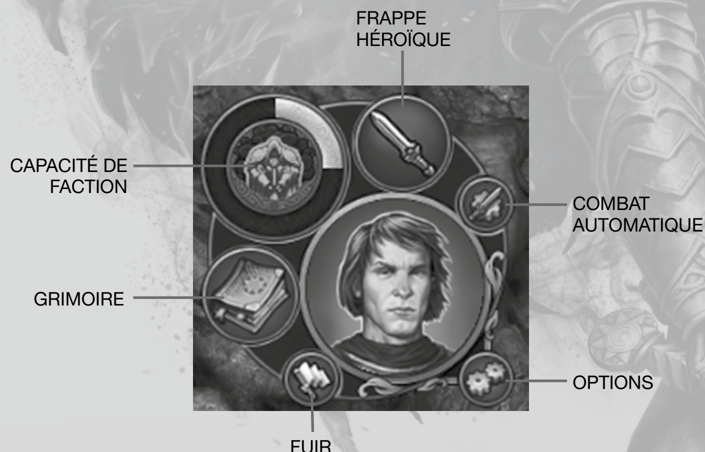
Les éléments de siège (murs, portes et tours) fonctionnent un peu différemment, puisqu'ils protègent également les créatures qui sont plus loin derrière.

Gestion des Catapultes

Les Catapultes fonctionnent de manière indépendante et sélectionnent leurs cibles automatiquement.

Actions des Héros

Les Héros peuvent effectuer deux actions par tour de combat et peuvent agir avant toutes leurs créatures. Une de ces actions est l'utilisation d'une capacité du Grimoire ou de la Frappe Héroïque. L'autre action est l'utilisation de la capacité de faction.



Pour lancer un sort, cliquez sur l'icône du Grimoire. Celui-ci s'ouvrira, vous permettant de sélectionner une capacité. Selon la capacité choisie, trois choses peuvent se passer :

- La capacité ne nécessite pas de cible et devient automatiquement active.
- Vous devez spécifier une créature cible, alliée ou ennemie.
- Vous devez spécifier une zone d'effet. Les cases et créatures visées apparaîtront en surbrillance.

Frappe Héroïque

Même si vos Héros restent au bord du champ de bataille, ils peuvent viser les créatures ennemies pour leur infliger des dommages. Ceci ne coûte pas de mana et ne nécessite pas de capacité spéciale. Cette attaque est disponible en cliquant sur le bouton Frappe Héroïque.

Capacité de faction

La capacité de faction peut être utilisée indépendamment du grimoire et des Frappes Héroïques, mais jamais plus d'une fois par tour. Chaque faction dispose d'une capacité de faction différente.

Au fur et à mesure que le combat avance, la jauge de capacité de faction se remplit suite à certains évènements (dépendants de la faction du Héros). La capacité de faction peut être activée dès que la jauge est pleine pour lancer le niveau 1 de cette capacité. Il est aussi possible d'attendre que la jauge se remplisse une deuxième, troisième ou quatrième fois pour atteindre des versions plus puissantes de la capacité de faction. À chaque fois que la capacité est utilisée, la jauge se vide complètement.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.
Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.
Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft.
   Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par «Colissimo suivi» ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Ubisoft France, Service Consommateurs, 175 rue du Chevaleret, 75013 Paris.

- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.
Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.
Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.
L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.
Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

UBISOFT à votre service…

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse :
www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **01.57.32.44.55** (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 11h – 20h (hors jour fériés).

Veuillez noter que notre Service Clients ne propose pas de « trucs et astuces » pour nos jeux. Vous pouvez cependant retrouver des aides pour avancer dans nos jeux sur notre site Uplay Help : **http://www.uplay.com/help/.**

Pour la BELGIQUE, une seule adresse :
www.support.ubi.com

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **0900/35.900** (0,50 Euros / mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.